

<https://doi.org/10.32735/S0718-22012023000563038>

23-34

## **THROGUEL ONLINE: VIDEOJUEGO, LITERATURA, COMUNIDAD Y VIDA PRECARIA EN UNA NOVELA INTERMEDIAL CHILENA DE LA ERA DIGITAL**

*Throguel Online: videogame, literature, community, and precarious life in a Chilean intermedial novel of the digital age*

WOLFGANG BONGERS

*Pontificia Universidad Católica de Chile*  
wbongers@uc.cl

PABLO VALLEJOS

*Universidad Autónoma de Chile*  
pi.vallejosb@gmail.com

### Resumen

El artículo propone abordar la novela *Throguel Online* (2020) del escritor chileno Nicolás Meneses desde una perspectiva intermedial. Analizaremos el lugar del libro entre literatura, videojuego e internet, considerando varios elementos de su mezcla entre capas reales y virtuales que realiza, y que lo convierten en una obra sintomática y modélica de la era digital y cibercapitalista. Por un lado, la novela despliega, a nivel estético, material y temático, varias textualidades y configuraciones del videojuego que invaden y transforman las materialidades y lenguajes del texto; por otro lado, señala tanto las problemáticas de una vida precaria en América Latina (Chile) como las posibilidades de formar nuevas comunidades virtuales mediante las redes digitales.

Palabras clave: Throguel Online; Meneses; intermedialidad; videojuegos; digitalidad.

### Abstract:

This article proposes an approach to the novel *Throguel Online* (2020), by Chilean writer Nicolás Meneses, from an intermedial perspective. We will analyze the book's place between literature, videogame, and internet, considering various elements in the mixture of real and virtual layers it is performing, and which is turning it into a symptomatic and exemplary work for the digital and cybercapitalist era. On the one hand, the novel displays, on an aesthetic, material and thematic level, different textualities and configurations of videogames that invade and transform the materialities and languages of the text. On the other hand, it shows both the difficulties of precarious life in Latin America (Chile), and the possibilities of creating new virtual communities through digital networks.

Key words: Throguel Online; Meneses; intermediality; videogames; digitality.

### I

*Throguel Online* (2019) es el título del quinto libro de Nicolás Meneses (1992), escritor chileno nacido en Buin, publicado en enero de 2020 en la editorial Emecé/Planeta. Meneses recibió cierta atención de los medios y críticos con sus libros

*Recibido: 14 octubre 2021*

*Aceptado: 26 junio 2022*

anteriores que salieron en editoriales independientes: *Camarote* (2015), un libro de prosa poética según el propio autor; la novela *Panaderos* (2018), que narra acerca de un joven que tiene un empleo precario en una panadería de supermercado luego de que su padre perdiera una mano; *Reencarnación* (2018), libro que reúne algunos cuentos; y *Manejo integral de residuos* (2019), un poemario que registra en forma documental la vida y el trabajo de los recolectores de basura en Santiago. *Jugar a la guerra* (2021) es el último libro y contiene crónicas. El relato de *Throguel Online* presenta a Alfonso (avatar: Crown), protagonista que lucha por la tutela de su hermana mientras vive precariamente administrando un ciber clandestino instalado en su propia casa; una ficción que, en la línea de *Panaderos*, podría inscribirse en una tradición realista. A base de esta historia, sin embargo, Meneses mezcla las capas reales y virtuales entre literatura y videojuego, y convierte el libro en un híbrido intermedial cuyas características nos interesa analizar en estas páginas.

El título lo da un videojuego de aventura y roles en línea (un M.M.O.R.P.G, o *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), inventado por el autor, claramente inspirado por juegos de éxito mundial como es el caso de *World of Warcraft* (2004) o *Ragnarok Online* (2002). En obras anteriores del autor ya se podía apreciar la figura del videojuego como una presencia constante en la vida de los protagonistas, sin embargo, es en *Throguel Online* donde la novela se estructura mediante textualidades y configuraciones del videojuego en sí, además de una realidad alternativa donde la narración se suspende y se prioriza el diálogo mediado por lo digital y la conectividad.

Este videojuego se asocia a uno de los más populares géneros de estas producciones: es un juego de guerra entre razas ancestrales y bestias, construyendo un mundo y personajes ligados a la fantasía. Desde el comienzo, hay un juego formal entre novela y videojuego: la selección del idioma y la palabra *loading* aparecen en el inicio junto con una descripción básica de Throguel, el que, además del nombre del juego, es el nombre del mundo de fantasía donde este se lleva a cabo. Este recurso es sacado directamente de pantallas de carga o pantallas iniciales de videojuegos. Además, la distribución de los capítulos en 17 niveles y un epílogo titulado “Game over” también simulan el estatus de videojuego del libro, estableciendo una estrategia intermedial de remediación donde la estructura narrativa es configurada mediante textualidades propias del videojuego y la cultura digital circundante. Esto último porque, además de lo mencionado, en la novela aparecen conversaciones de *chat* y entradas de un blog del narrador.

El procedimiento recuerda los procesos de remediación<sup>1</sup> que la literatura ha operado a lo largo del siglo XX y hasta la actualidad, sobre todo dialogando con el cine y

---

<sup>1</sup> El concepto lo proponen Bolter/Grusin (2000) en un libro clave que se centra en las remediaciones entre los medios analógicos y digitales.

otros medios audiovisuales<sup>2</sup>: la simulación e incorporación de lo cinematográfico en el formato impreso, tanto en lo material como en lo temático y lo formal. La vanguardia latinoamericana cuenta con varios proyectos notorios en este ámbito que se pueden considerar modélicos. Está el caso de Vicente Huidobro y su novela-film *Cagliostro*, de 1934, cuya escritura se origina en un guion.<sup>3</sup> El autor chileno equipara la compra de la novela con la entrada al cine e invita a leer el texto como si fuera una película proyectada en la pantalla, recurriendo en algunos pasajes a elementos cinematográficos como el movimiento de la cámara y efectos ópticos como los primeros planos. Es oportuno mencionar también dos proyectos de esa época que llevan la simulación del cine a la propia materialidad del libro-objeto: el poemario del peruano Oquendo de Amat, *Cinco metros de poemas* (1929), simula la cinta de celuloide y realiza juegos con escenas y formas cinematográficas que aparecen entre los poemas visuales (Bongers, 2016); el libro *Pathé Baby* (1926), del brasileño Antonio Alcantara Machado, es otra puesta en escena cinematográfica del mismo libro, que contiene notas, dibujos, proyecciones, sets, todos elementos relacionados con el cine (Gárate, 2012)

*Throguel Online* es un libro intermedial y experimental que se puede considerar, en el ámbito latinoamericano, modélico para una literatura impresa en la era digital, en la que Internet y los videojuegos ocupan un lugar central en la producción cultural. En este sentido, simulación, estructura del videojuego y la utilización de sus textualidades en el formato novela, indican cierta hibridez entre los planos literarios y técnicos a nivel material, temático y estético, fundamentales en los procesos de remediación mencionados. El libro experimenta con formatos, figuras y lenguajes extraídos del mundo de los videojuegos en línea y señala, con esto, la imbricación de capas reales y virtuales en la configuración cibernética de las relaciones sociales contemporáneas. En esta línea, un artículo reciente del investigador Guillermo Sepúlveda (2021) desarrolla el concepto de gamificación que busca reflexionar acerca de cómo las lógicas de los videojuegos (no solo de computador y consolas, sino que también de celular) han permeado la vida cotidiana, generando así una relación entre actividad real y juego, lo que permite, entre otras cosas, crear nuevos paradigmas socioculturales y neoliberales de relaciones humanas y formas de relacionarse con el mundo. Bajo estos procesos se puede comprender que sujetos como el protagonista de la novela interpreten la vida real por medio de analogías con su vida desarrollada dentro del videojuego. Por ello, hoy los

---

<sup>2</sup> Hay una vasta literatura pertinente al tema. Queremos mencionar, para el ámbito iberoamericano, los trabajos De los Ríos (2011), Gómez/Martínez (2019), Keizmann/Vergara (2016), Peña Ardid (1999), Speranza (2006).

<sup>3</sup> Ver los estudios de Paz Soldán (2002) y Noguero (2008), por ejemplo.

videojuegos representan una de las tantas reconfiguraciones de la comunicación humana y su relación con el mundo circundante.<sup>4</sup>

## II

Es importante destacar que los medios asociados a la entretención y el espectáculo tienen una notable injerencia en las realidades humanas. Por ello, se debe recordar que durante gran parte del siglo XX, el impacto del cine como fenómeno técnico, social y cultural fue decisivo. El dispositivo cinematográfico puede ser considerado responsable de producir nuevas figuras y formas literarias, de nuevas percepciones y relaciones entre los medios y las artes basadas en procesos de montaje, de nuevas visibilidades y escuchas, de saltos espaciotemporales inéditos, todos fenómenos de los que se ha hecho cargo la literatura.

Por su parte, la lógica cibernética sistémica, desde su consolidación entre los años 30 y 50 del siglo XX en los proyectos y las publicaciones de dos de sus protagonistas, los matemáticos Alan Turing y Norbert Wiener, puede considerarse una nueva formación discursiva y un nuevo *a priori* histórico a nivel epistemológico en el sentido foucaultiano, tal como lo destaca el investigador argentino Pablo Rodríguez en su libro *Las palabras en las cosas* (2019). Esta lógica, basada en los conceptos de información, comunicación, organización y sistema; y en las figuras epistémicas de programa, código, algoritmo y señal, con la era digital a partir de los años 90, entró en una nueva etapa. Se trata de una realidad de conexión permanente de dispositivos tecnológicos y sus interfaces, con las que se efectúa el acceso directo e instantáneo a plataformas y redes sociales como principales instrumentos de la comunicación social. Esta a su vez está íntimamente articulada con formas de producción hipercapitalista que transforman las plataformas, las redes sociales y los datos de sus usuarios en productos y medios de comercialización.<sup>5</sup>

Actualmente, esta realidad se basa principalmente en la conectividad y el flujo de datos, en los teléfonos celulares, los iPads o los computadores. Para el análisis de *Throguel Online* es necesario mencionar brevemente cómo este último aparato es utilizado hoy por una gran cantidad de usuarios para jugar videojuegos. Los videojuegos para computador se popularizaron en los años ochenta y, gracias al avance de la industria de entretención, en la medida que se desarrollaban nuevas tecnologías, la capacidad de generar mundos más grandes, juegos más complejos, con gráficas cada vez más definidas, aumentaba. A la par de este desarrollo, el Internet de uso personal también fue

---

<sup>4</sup> Cremin (2016) desarrolla cómo los videojuegos producen afectos (en el sentido deleuziano) que no solo condicionan la experiencia del juego, sino que establecen lazos entre los jugadores, quienes a su vez se instalan en un contexto cultural digital con sus construcciones sociales e ideológicas propias.

<sup>5</sup> Aquí es posible mencionar algunos estudios críticos acerca del capitalismo informacional y cognitivo (Blondeau et al 2004), de plataformas (Smicek 2018) y de vigilancia (Zuboff 2020); junto con estudios pertinentes a los efectos sociales de la era de la información en general (Tello, 2018; Bridle 2020; Han 2012 y 2014).

creciendo y tomando su lugar como se conoce hoy. Parte del éxito de los videojuegos son las comunidades que se generan en torno a ello y la característica de que muchos de ellos están diseñados para jugar entre dos o más personas. Fue cuestión de tiempo el generar servidores de internet que permitieran que usuarios de diferentes partes del mundo pudiesen conectarse en un solo juego, para compartir aventuras, retos y novedades. *Throguel Online*, ambientada en 2013, se inserta en este contexto donde conectividad y videojuegos son la cara de una misma moneda.

En este sentido, la novela forma parte de las escrituras sintomáticas de un momento crítico del cibercapitalismo, donde las estructuras sociales y culturales están mediatizadas por tecnologías digitales de conectividad. La novela se apropia de estructuras comunicativas propias de este contexto, situándolas en la realidad latinoamericana, específicamente en Chile. El videojuego en línea no es solo un medio de entretenimiento, sino que también funciona como tecnología de socialización y configuración de comunidades digitales en el que cada usuario se adapta a las estructuras establecidas, compartiendo una “lógica del juego” que condiciona sus objetivos y formas de comunicación. Hay que destacar que los videojuegos no solo tienen su existencia en el momento del juego, sino que como dispositivo cultural posee injerencia en diferentes niveles, sobre todo tomando presencia en comunidades digitales de redes sociales y plataformas de *streaming* como Youtube o Twitch. Meneses utiliza recursos textuales del videojuego y sus comunidades para configurar un mundo digital alterno dentro de lo digital: no solo es el *chat* que está presente dentro del juego, sino que también son las entradas de blog que escribe el narrador para una comunidad de videojugadores en Internet. Estas textualidades son los mecanismos que representan el mundo con el que Alfonso se relaciona, el mundo cuyas reglas del juego domina.

### III

El cuerpo del texto central son los “niveles” narrados por el protagonista, un *gamer* de veinte años, dueño de un ciber en una villa santiaguina, ubicada en la periferia metropolitana. Este relato en primera persona, que podría asociarse a un realismo documental con elementos poéticos que aparecen en otros libros del autor, da cuenta de la vida en una villa desde la perspectiva de un habitante quien se encuentra en una situación precaria: gana su vida gracias a los ingresos obtenidos por un ciber clandestino, donde tiene diez computadores que arrienda por hora. Alfonso desea pagar el permiso para que su local funcione bajo el marco de la ley, pero las deudas y las necesidades diarias hacen que la mayoría de sus ingresos se vayan en otras cosas. En primera instancia, el videojuego se transforma en su primer canal de evasión, y también su principal experiencia de vida. En él encuentra a sus amigos, es respetado y domina las lógicas del juego. Dice Alfonso: “el mundo de afuera está lo bastante podrido como para importarme. Pese a todo a veces escapo, corro el riesgo de contaminarme” (p. 25) En esta cita el

narrador indica que la dirección de escape es invertida: es hacia fuera, hacia una realidad poco deseable: la vida en la marginalidad y pobreza de la gran ciudad latinoamericana, sufriendo la hostilidad social del barrio; lo que indica que, en primera instancia, el videojuego es aquel lugar donde Alfonso se desarrolla con mayor naturalidad, es una realidad alterna que, de cierta forma, para él y otros jugadores es tanto o más importante que la realidad “real”. En el juego *Throguel* encuentra a sus amigos, y, siendo el líder de su clan, lucha contra los enemigos en forma de monstruos y bestias. Por medio de la conexión al juego *Online*, forma una comunidad virtual con lazos mucho más intensos y significativos que en su vida real.

Es relevante mencionar que la narración de esa “vida real” está desarrollada en primera persona, sin viñetas de diálogo, es decir, toda acción pasa por el filtro individual de la subjetividad de Alfonso. Sin embargo, dentro de *Throguel* no existe narración, sino que la acción se desarrolla en un diálogo constante mediante el recurso del *chat*, presente en todos los videojuegos en línea. La importancia de este recurso es que Alfonso no está solo, no se retrae en sí mismo, la acción ya no se desarrolla recurriendo a su percepción individual, sino que lo importante es su relación con los demás jugadores establecida por medio de la conversación digital en línea. El mundo dentro de *Throguel Online* se entiende no por medio de descripciones, sino que, mediante el intercambio entre usuarios, a través de los lazos afectivos y las relaciones entre los diferentes jugadores. Sus conversaciones entrelazan elementos de la vida real (trabajo, estudios, intereses y preocupaciones) con elementos del videojuego (objetivos, ítems, puntos de encuentro y planificaciones). De este modo, el mundo del videojuego, y por tanto gran parte de la novela, es desarrollado mediante un recurso textual propio de las conexiones digitales, el que no es exclusivo del videojuego, pero es parte fundamental de los juegos en línea.

En este contexto, el juego también se convierte en la forma principal que tiene el narrador para comunicarse con su hermana Hana, de diez años. Ambos son huérfanos de madre y abandonados por el padre, vivían con una tía la que Alfonso, luego de una pelea, echó de la casa. Este conflicto causó que la custodia de Hana quedara en manos de ella, por lo que el narrador, a lo largo de la novela, la intenta recuperar sin éxito: pierde el primer juicio de custodia y, pese a las recomendaciones del abogado, no está capacitado para poner orden a su vida. Debido a esto, la tía le prohíbe, poder judicial mediante, a Alfonso que pueda visitar a su hermana, quien, por su parte, sufre el aprovechamiento y los abusos en la casa de dicha mujer. Así, la única forma que encuentran para comunicarse con regularidad es mediante el videojuego *Throguel*, donde Hana es una principiante que, bajo las enseñanzas de Alfonso, avanza rápidamente en los niveles para poder formar parte del clan de su hermano. Mientras tanto, en la vida real, ella debe conectarse a escondidas, porque no le tienen permitido acceder al computador. Dentro de *Throguel*, Alfonso es efectivamente algo así como el tutor de Hana, creando una realidad alternativa

donde aún están juntos, donde el hermano mayor puede, efectivamente, hacerse cargo de su hermana pequeña.

Existe otro contraste entre el mundo real y el mundo del videojuego. No solo en cuanto a texto, sino que en relación con el mismo personaje de Alfonso. El protagonista conoce el videojuego y su mundo en profundidad, porque es un jugador experimentado, de nivel elevado y con grandes conocimientos respecto de mecánicas y trucos. Gracias a esto es capaz de crear un blog en el que firma con su nombre de usuario de Throguel: Crown. En este blog publica consejos para nuevos jugadores, trucos, definiciones y opiniones acerca del juego y sus eventos. De hecho, por esto y por sus habilidades no solo es considerado un referente, sino que también un líder por sus compañeros de clan y por otros jugadores. La experticia en el mundo online del videojuego contrasta con la precariedad de su vida real, donde a duras penas puede mantenerse económicamente y donde no posee el control de las circunstancias que lo rodean. Se genera una tensión basada en la relación entre Alfonso y su mundo. Es necesario destacar que esto es parte de las lógicas de lo digital contemporáneo, donde cada tecnología que se utiliza responde a las necesidades de cada usuario, creando opciones de mercado para cada sujeto que desee desarrollarse de una u otra manera.<sup>6</sup>

El relato de Alfonso se alterna y se mezcla con fragmentos y extractos de sus momentos de conexión en *Throguel Online*. El lector de la novela puede ver las entradas del blog de Crown donde demuestra su nivel de conocimiento. Gracias a esto se entiende que se trata de un videojuego lleno de desafíos y combates contra monstruos y bestias, donde se pueden establecer clanes y hacer misiones en equipo para subir de nivel. Throguel es también el nombre del continente ficticio donde sucede el videojuego, un mundo en paralelo en el que se mueven los jugadores en internet, quienes buscan nuevas alianzas y aventuras. En esta lógica, que es la que procesan muchos otros videojuegos, el mayor desafío es el “Intento de Rebelión”, el que es un evento donde los jugadores deben prepararse por meses debido a su dificultad. En dicho evento, la idea es rescatar a un personaje encerrado en algún lugar escondido en las Catacumbas de Temma, dentro de Throguel.

Como se mencionó, otra parte importante de la novela precisamente consiste en la reproducción simulada de *chats* entre los jugadores de Throguel, chats destacados en el libro impreso por una escritura blanca sobre páginas negras, casi como un negativo (en el sentido de lo contrario) del mundo real, con seudónimos, signos y lenguajes propios del mundo de los *gamers*. Esta parte de los *chats* ocupa, a lo largo de la novela, cada vez más espacio y refuerza la idea de la construcción híbrida entre literatura y videojuego, entre lenguaje literario, lenguaje técnico y jerga de los *gamers*; sin recurrir nunca, no obstante, a la inserción de imágenes o dibujos que muestren las figuras y personajes del juego,

---

<sup>6</sup> Acerca de las opciones del mercado y cómo las tecnologías digitales condicionan el consumo, ver Sadin (2018) y Costa (2011).

hecho que se puede considerar casi un gesto iconoclasta centrándose en signos y lenguajes, más que en lo figurativo. En cierta medida, al leer estos *chats*, las lectoras y los lectores se convierten en jugadores, en observadores de los movimientos de quienes avanzan. El lenguaje del chat, el diálogo constante, permite imaginar lo que sucede dentro del juego sin necesidad de mostrarlo o describirlo. En la diferencia intermedial yace lo original de esta propuesta, porque visibiliza el estatus de la escritura y de la lectura como juegos de la imaginación. A su vez, el diálogo como motor de la acción en la literatura, si bien es un recurso utilizado hace bastante tiempo por diferentes autores, se actualiza en la contemporaneidad debido a que la comunicación textual es parte fundamental de las tecnologías de conectividad digitales.<sup>7</sup> Como se mencionó, el *chat* no es un recurso exclusivo de los videojuegos, por lo que cualquier lector contemporáneo puede sentir familiaridad con la utilización del recurso textual en la novela. No solo se entiende el cómo y para qué se utiliza, sino que también su importancia social y cultural en la actual cultura digital de hiperconexión.

En este contexto destaca la utilización de textualidades diversas por parte de Meneses. El libro, como se dijo, contrasta la vida real con la vida dentro del videojuego. En este último confluyen el *chat*, las pantallas de *loading* y las entradas del blog. Por su parte, si bien la gran mayoría de los fragmentos de la vida real están relatados en primera persona, uno de los capítulos está conformado exclusivamente de la resolución judicial que otorgó la tutela de Hana a su tía y no a Alfonso. Este momento de la novela está redactado con el lenguaje propio de textos oficiales ligados a la ley y a lo judicial: un lenguaje complejo, redundante y tedioso. “En Santiago, catorce de agosto de dos mil trece. VISTOS: se reproduce la sentencia enalzada de fecha seis de agosto de dos mil trece, escrita a fojas 29, excepto sus considerandos 3°, 4° y 5° que se eliminan. Y se tiene en su lugar y, además, presente [...]” (p. 69). Dicha cita, extraída del fallo judicial, se encuentra inmediatamente después del primer *chat*, intensificando así el contraste entre ambas textualidades. Además, se extiende por casi diez páginas, sin puntos aparte. Si bien este recurso no es utilizado nuevamente en la novela, en relación con la vida real, es importante para destacar aquel contraste entre ambas realidades. Es el único momento, fuera del videojuego, en que la voz de Alfonso no es el motor narrativo. La tensión existe entre el lenguaje del chat, amistoso y coloquial, en conjunto con el conocimiento y dominio de Throquel por parte de Alfonso plasmado en su blog, contra aquel lenguaje tedioso y denso del fallo judicial. Se intensifica, entonces, la hostilidad de aquel mundo fuera del videojuego, donde el protagonista no posee dominio de las circunstancias, como

---

<sup>7</sup> Goldsmith (2011), en su libro *Escritura no creativa*, menciona en reiteradas ocasiones el *chat* como un medio esencial para la comunicación contemporánea. Esto se debe, en gran medida, a que la cultura digital ha potenciado la presencia de la textualidad como medio expresivo. Ver también Rivera Garza (2019) acerca de nuevas escrituras tecnológicas latinoamericanas, en primer lugar la poesía digital y autogenerada, y el uso de Twitter como nuevo formato literario.



tampoco completo entendimiento de cómo funciona. Alfonso, en el mundo real, no domina las reglas del juego, al menos no en la lógica dentro de Throguel Online.

Así, la figura principal del relato es el rescate de Hana, lo que finalmente une, a nivel temático, la narración en primera persona con el videojuego, fundiendo ambos planos. Volviendo al “Intento de Rebelión”, como se mencionó anteriormente, la idea es rescatar a un personaje dentro de las catacumbas. Dicho personaje es escogido al azar por el videojuego y los demás deben luchar para encontrarlo. Hana resulta ser aquel personaje y, tal como en la vida real, Alfonso debe rescatarla. Ahora bien, el conflicto principal dentro del videojuego es que, si el Intento de Rebelión fracasa, el personaje no podrá salir del encierro hasta que se efectúe un segundo Intento. Como se mencionó, estos eventos toman meses para poder prepararse, por lo que el fracaso implica que dicho personaje encerrado quedará inutilizable para su usuario, sin importar cuántos niveles tenga o qué tan avanzado esté en el juego. De hecho, algunos personajes llegan a afirmar que es más fácil empezar el juego desde cero en vez de esperar el rescate tras una misión fallida.

Se establece el paralelo entre la Catacumba y la casa de la tía Magaly, confluyendo ambos mundos que antes estaban separados. Sin embargo, de repente se interrumpe el juego y con él la misión: comienza a temblar en Chile y el sismo provoca un corte de luz y de internet. Dice Alfonso: “los cables de los postes se tambalean, las antenas se tambalean, el Intento de Rebelión se tambalea, mi relación con la Hana” (p. 182). Esto sucede en el capítulo titulado “Game over”, lo que no solo implica el fin del juego, sino que, en jerga *gamer*, también la derrota. Finalmente, el temblor devuelve forzosamente a Alfonso al mundo real, a la vez demostrándole la fragilidad de su relación con Hana, mediante también la fragilidad de aquel mundo creado dentro de lo digital. En este punto el escape vuelve a su normalidad, es decir, el escape es hacia Throguel, porque el videojuego no está en paralelo con la vida real, sino que está dentro de la misma.

#### IV

El libro de Meneses es un artefacto intermedial de la era cibernética y digital que juega con dos dimensiones: el relato documental de la vida en la villa santiaguina y el juego virtual en línea, desarrollado mediante el recurso del *chat*. En distintos niveles el autor demuestra la importancia de los videojuegos para su generación, porque representa a aquellas personas que vivieron el cambio tecnológico en la infancia. Los videojuegos no son solo entretenimiento y escapismo, sino que en ellos está la posibilidad de generar otras comunidades y otras realidades alternativas, pese a aquella fragilidad al final de la novela. La forma que tiene Alfonso de interpretar el mundo está condicionada por aquellas relaciones digitales conectadas que ha establecido. Como contrapunto se puede mencionar *Panaderos* (2018), en la que, si bien el videojuego no es el tema principal ni el motor narrativo de la obra, se encuentra presente en varios momentos como un medio de escape e, incluso, como forma de interpretar la realidad del protagonista. Este relato

también está desarrollado en primera persona y en él se puede leer lo siguiente, cuando el protagonista entra a trabajar por primera vez en la panadería de un supermercado: “aprenderé solo, como hasta ahora, como en un juego, descubriré un mundo y lo superaré sin ayuda de nadie, encerrado en mi pieza o en un supermercado” (p. 17). El personaje hace referencia a que en varios momentos se encierra a jugar Play Station, en donde supera diferentes mundos y niveles en diferentes videojuegos. El control de su vida es interpretado como si se tratase de un videojuego, porque, tal como Alfonso, es dentro de los videojuegos donde posee dominio de sus circunstancias, donde con su propio esfuerzo puede superar las más difíciles misiones.

Respecto del relato documental, se puede pensar en textos de otras y otros autores, como la novela *Fuerzas especiales* (2013), de Diamela Eltit, en la que también aparece un ciber como punto de encuentro entre personajes encerrados en los bloques de un barrio, marginalizados por una sociedad neoliberal que produce desintegración y destrucción en las vidas de gran parte de su población. Sin embargo, la atomización y disgregación de los grupos humanos, en Throguel se encuentra contrarrestada por la creación de comunidades virtuales. Son clanes que luchan juntos contra las bestias y enemigos de cualquier tipo, y refuerzan los vínculos entre ellos, ciertamente entre personajes anónimos y distantes, porque en la novela solo se sugieren algunas conexiones entre ellos en el mundo real, y solo comparten un espacio virtual dedicado al juego: el continente Throguel. Meneses ocupa el juego literario con la tecnología cibemética y el videojuego para señalar planos de acción y una vida de afectos más allá de la vida social y real que está en crisis. Throguel juego y *Throguel Online* son, en cierto sentido, utopías sociales contemporáneas que muestran formas nuevas de interacción y de comunicación en un mundo digital.

Es admisible señalar que no se está ante un texto metarreflexivo y crítico acerca del mundo cibernético e hipercapitalista, sino de un intento de poner en escena la ambigüedad de las convivencias en el registro de una realidad cruel y hostil, frente a una victoria deseada y posible en un mundo virtual; ciertamente interrumpida por el efecto del sismo que corta la electricidad y que sorprende a los jugadores en misión de rescate para devolverlos a su vida dura e irrevocable. La crítica literaria chilena Lorena Amaro (2021), ha indicado sobre Meneses que se trata de un autor que expresa la voz de una generación de jóvenes abandonados en la periferia precaria del sistema neoliberal, los que tienen sus expectativas vacilantes entre la necesidad de trabajar para “ganarse el pan” y el escapismo mediante los videojuegos y las frágiles relaciones afectivas entre diferentes sujetos. Amaro escribe sobre el último libro de Meneses, *Jugar a la guerra*, pero en cierto sentido también acerca de toda su obra literaria, que “ganarse el pan, en la narrativa de Meneses, puede ser un combate cuerpo a cuerpo, pero asimismo jugar, soñar, desplazarse y encontrarse en la colectividad” (en línea). Precisamente, en *Throguel Online* se establece esta tensión entre el mundo real, donde la precariedad recae sobre el cuerpo que

lucha por sobrevivir y salir adelante, y el juego ya no solo como mero escapismo, sino como única posibilidad de soñar y generar lazos en colectividad.

Podemos concluir que esta novela presenta la tensión entre la vida real y el videojuego en relación con construir un lugar propio mediante lógicas diferentes. El videojuego se configura como una realidad alterna “manejable”, donde los jugadores se pueden desarrollar a sí mismos por medio del avance de sus personajes, como también de los lazos que se generan con otros usuarios. La novela utiliza recursos propios de la era digital para desarrollar la acción dentro del videojuego, haciendo un juego literario con el *chat* como textualidad propia de las relaciones establecidas mediante la conectividad en Internet. Si bien al final de la novela esta realidad alternativa está *dentro* de la realidad “real”, no implica que dichas relaciones no se establezcan sin una potencia afectiva. Es más, como se indicó, los lazos creados entre Alfonso, sus amigos y su hermana, por intermedio de Througel, son más fuertes que los lazos con sus vecinos de la villa.

---

Este trabajo es un resultado del proyecto Fondecyt regular 1200172, “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”.

#### OBRAS CITADAS

- Amaro, Lorena (2021). Ganarse el pan, *Palabra pública* (acceso 24 de septiembre de 2021). <https://palabrapublica.uchile.cl/2021/09/10/ganarse-el-pan>
- Blondeau, Oliver et al (2004). *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Traficantes de sueños. <https://sindominio.net/traficantes/editorial/librospdf/capitalismocognitivo.pdf>.
- Bolter, Jay y Richard Grusin (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.
- Bongers, Wolfgang (2016). Literatura y cine fuera de sí: reflexiones sobre la intermedialidad en torno a *Cinco metros de poemas* de Carlos Oquendo de Amat. *Profundidad de campo. Des-encuentros cine-literatura en el siglo XX y XXI* (pp. 149-162). Metales pesados
- Bridle, James (2020). *La nueva edad oscura: La tecnología y el fin del futuro*. Debate.
- Costa, Flavia (2011). Biopolítica informacional. Apuntes sobre las tecnologías de gobierno de los públicos en las sociedades de control. *Espacios Nueva Serie 7*: 138-153.
- Cremin, Colin (2016), *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari. Towards an affective theory of form*. Routledge.

- De los Ríos, Valeria (2011). *Espectros de luz. Tecnologías visuales en la literatura latinoamericana*, Santiago. Cuarto Propio.
- Eltit, Diamela (2013). *Fuerzas especiales*. Seix Barral/Planeta.
- Galloway, Alexander (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Gárate, Miriam (2021). Películas de papel/crónicas de celuloide. Acerca de Joao do Rio, Alcántara Machado y Alberto Cavalcanti. *Prismas del cine latinoamericano*. Cuarto propio.
- Gómez, Teresa y María Martínez (Coord.) (2019). *Página y pantalla. Interferencias metaficcionales*. Trea.
- Han, Byung-Chul (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Han, Byung-Chul (2014). *Psicopolítica*. Herder.
- Huidobro, Vicente (1976). *Cagliostro, Obras completas de Vicente Huidobro*, Hugo Montes, ed. Vol. II. Andrés Bello, pp. 185-240.
- Keizman, Betina y Constanza Vergara (2016). *Profundidad de campo. Des-encuentros cine-literatura en el siglo XX y XXI*. Metales pesados.
- Meneses, Nicolás (2019). *Throguel Online*. Emecé.
- Meneses, Nicolás (2018). *Panaderos*. Hueders.
- Noguerol, Francisca, (2008). *Non serviam o la imagen nueva*. Cagliostro, de Vicente Huidobro. *Anales de Literatura Chilena* 9: 113-136.
- Paz Soldán, Edmundo (2002). Vanguardia e imaginario cinematográfico: Vicente Huidobro y la novela-film. *Revista Iberoamericana* 198: 153-163.
- Peña-Ardid, Carmen (1999). *Literatura y cine*. Cátedra.
- Rivera Garza, Cristina. ¿Sueñan las máquinas con el lenguaje del nosotros?: una curaduría. *Los muertos indóciles. Necroescritura y desapropiación* Penguin Random House (pp. 219-236).
- Rodríguez, Pablo (2019). *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Cactus.
- Sadin, Eric (2017). *La humanidad aumentada*. Caja Negra.
- Sepúlveda Castro, Guillermo (2021). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. Dossier: Game studies, el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica. *Cuaderno 98 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Universidad de Palermo: 175-187.
- Smneczek, Nick (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Speranza, Graciela (2006) *Fuera de campo. Literatura y arte después de Duchamp*. Anagrama.
- Zuboff, Shoshana (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Paidós.